ТРОПЫ

Заранее созданные персонажи для настольной ролевой игры

Странниками можно стать разными путями, но никто ими не рождается. Даже если два Странника заводят ребенка, то их дитя «привязывается» к тому миру, где появился, оставаясь там до своего совершеннолетия, пока врожденные способности не дадут о себе знать. Бывает так, что ребенок рождается без какой-либо склонности к перемещениями, словно сама Тропа против этого. Может это к лучшему: ребенок никогда не узнает, что за ужасы на самом деле окружили его тесный мирок. Не узнает, куда делись его родители.

Чаще всего, чтобы стать Странником, человек должен умереть. Способы смерти могут быть самыми разными: как ритуальные убийства, так и воля случая. Иногда это происки потусторонних сил, а иногда Странник уже обнаруживает себя на Тропе, лишь смутно вспоминая, кем он был ранее. Верно и обратное: порой духи Тропы оказываются в мирах, замкнутые в теле человека, не зная что делать дальше.

В данной игре все особенности жизни персонажа до его странствий, а также то, что выбило его за рамки родного мира, отражено в выборе расы. Его пробужденная сила, которая дает способность к перемещению, отражена в выборе Искры Жизни. Навыки выживания и уникальные способности отражены в выборе класса.

Далее вы найдете шестерых Странников, которые были сделаны такими, чтобы любой начинающий или бывалый игрок мог с легкостью распечатать себе копию, дописать персональные детали, и просто играть. У этих персонажей нет как такового пола или возраста (иллюстрации просто для примера), поэтому вы можете додумывать так, как вам кажется верным.

Важно отметить, что данные персонажи создавались по полной версии правил, с учетом множества деталей, описанный в книге правил. Впрочем если вы решите создать героев по правилам быстрого старта, то такой герой будет ни лучше, ни хуже.

Сэндмен

Сэндмен, ребенок мелких торговцев, прибыл из мира, который все мы так хорошо знаем, с нашей общей родины. Кто знает, возможно этот Странник был когда-то чьим-то соседом или даже родственником. Его судьба незавидна: лишь стоило ему познать потусторонний мир, как все следы из его родного мира были стерты, все близкие люди стали просто постепенно забывать его. И чем больше след его исчезал, тем больше заглатывал его мир призраков, Астрал, где нестабильная материя покрывалась непроницаемым льдом везде, где находился Сэндмен. В конце концов Странник сдался, позволив льду настигнуть его. И это погрузило Странника в сон на 80 лет. Пробуждение тоже нельзя было назвать приятным: злой дух возжелал замершее тело, пробудив его, но полностью захватив. Превозмочь жуткого духа получилось лишь в ином мире, где магией было пропитано все вокруг. Сэндмен справился и был вынужден изучать те таинства, которыми был окружен. Но дух зла до сих пор таится где-то в его душе.



Выгода от событий прошлого: смещение характеристик за адреналин происходит дважды; доп язык; репутация -1: ДМ может заставить перекинуть один из кубиков на социальный бросок, если уместно плохое происхождение.

Родина: Внешний Слой, «наш» мир начала XXв; Дух: Спящий

> Понадобится при входе в новый мир.

Способности Духа: «Мозаика пространства» - кидать на Лимит дважды и выбрать лучшее.

> Подсказка поведения, может быть использовано ДМом и влияет на получение бонуса за Резонанс

Добродетель: Манипулятор Ψ (эмоции)
Грех: Садист Δ (действия)
Тайна: Значит, война! Δ (действия)

Хар-ка	Стат	Шаги	Дайс	Смещен?
Физи-ческая	Тело	1+	Д4	
	Координация	2+	Д6	
	Скорость	2+	Д6	
Мента-льная	Интеллект	4+	Д10	
	Эрудиция	2+	Д6	
	Чутье	2+	Д6	
Харак-тер	Харизма	1+	Д4	
	Воля	1+	Д4	
	Нити	3+	Д8	

> Просто учтите:

Раса: Ведомый (Средоточие - разум, Испытание - фобия)
Искра Жизни: Пси (скрыта в кристалле)
Архетип: Эхо Прознания
Класс: Книжник

> Какие статы кидать и на что:

Основной навык: Краска (Эрудиция+Воля) +4
Вторичные навыки: Энергия (Нити+Координация) +3, Академические знания (Воля+Эрудиция) +2
Малые навыки: Изгнать (Воля+Интеллект) +3, бытовые знания (Харизма+Чутье) +2, Интервью (Нити+Чутье) +2
Направленности: усиление влияния Нитей на бионтов (обычных людей)

> Это желательно помнить – пригодится:

Особенности: 1) «**Мозг-машина**» - перекидывать единицы на кубике Интеллекта всегда.

2) «**Скан** III» - в дальности максимума Нити+Чутье чувствовать: живых, поверхностные мысли, а также видеть мысленный образ того, кто последний касался какого-то предмета.

3) «**Тургор**» - Вдохновение увеличено на максимум Воля+Интеллект

4) «**По ниточкам**» - переходя в новый мир, восстановить д12#+Тургор, а также если отказаться от кубика эффекта, полученного от бросока знания. восстановить д12#.

5) «**Нитевый том**» - заменяет ингредиент ритуала, также дает перекинуть бросок знания раз в столкновение, если есть время полистать том.

> Ваши ресурсы. Осторожнее с их тратой или накоплением.

Хиты 17: 9 регулярных и 8 критических; **Предел стресса**: 15; **Действия**: 16

Адреналин: +2 в ход; предел: 8 **Вдохновение**: 29; **Защита**: 10/8

Далее просто учтите, и, если развиваете эти же ячейки, то возьмите другую опцию.

Тренировки: Тени I (Шипы тени), Нитевое оружие (кинжаловая палочка), Монстры I (призраки), Посохи I (дзё), Пустота I (Варп), Тропоход (+5# уже учтено)

> Приятно иметь что-то свое.

Инвентарь: зеркало призраков, пустотный мрамор, Нитевый хлеб, нитевая сумка, путеводный мелок, астральный якорь, зажигалка, нитевый фонарь, колокольчик пустоты, фляга, веревка, 6 тиров, 8 у.е., Нитевый том

Дзё, атака за 5*, повреждение д6+Координация, вес 4, защитное

Кинжаловая палочка, атака за 4*, повреждения д4+Нити, вес 2, плетение, быстрое I, короткое

ВАЖНО! Если Тело+Эрудиция 5+, то можно драться в ближнем бою по этим статам без навыка и без кубиков эффекта, и только с предметами, с которыми тренирован персонаж.

Для магического боя правило идентично, но статы Координация+Нити.

> Ваши крутые способности. Применяйте их по желанию, но не забудьте расплатиться ресурсами.

Силы: 1) «**Глаза страха**» - раз в бой за 5*, выбрать цель в пределах дальности бросок кубика Нитей + д12 клеток. Цель делает бросок шока духа со сложностью выброшенной дальности. На провал получает д6+Воля повреждений и входит в состояние Шок I.

2) «**Пси Грань**» - в начале раунда можно 3# потратить, чтобы отнять 1 пункт Сотворения, -3 стресса или получить малый бонус к первому броску знаний в этом раунде (все Грани применяются раз в раунд).

3) «**Аркана**» - если Интеллект+Скоростьв сумме 5+, то за 5# изменить заклинание, словно был сделан бросок любого мистического навыка средней сложности (9).

4) «**Интуитивное колдовство**» - ритуал I, Нитевый, проведя ритуал, выбрать любое заклинание I ранга и получить возможность использовать его на сутки.

5) «**Шипы Тени**» - 4*, 3#, дистанц. магич. бой (Координация+Нити), на попадание Нити+Интеллект повреждений.

6) «**Варп**» - телепортироваться на столько клеток, сколько # и в 2 раза больше * заплатите.

7) «**Огненные осколки**» - 5*, 7#, дистанционный магический бой, взрыв с радиусом в 1 клетку (Координация+Нити), на попадание Нити+Интеллект+д6 повреждений огненной шрапнелью.

Если базовый опыт достигнет отметки 100…

То увеличьте хиты на 4, ранг особенности «Скан» увеличивается и вы начинаете видеть последние 6 секунд (раунд), когда кто-то касался предмета в последний раз.

Если базовый опыт достигнет отметки 200…

То увеличьте хиты на 4 и сделайте бросок д12 на новую способность Духа, перекинув повторы.

Если базовый опыт достигнет отметки 350…

То увеличьте хиты на 4, ранг особенности «Скан» увеличивается и, коснувшись земли, все следы на местности подсвечиваются в вашей голове, и вы можете понять, как давно тут проходил некто определенный.

Если классовый уровень повышен до 2го… +1 к навыку Краска, добавьте шаг к любому стату, хиты +2

Если классовый уровень повышен до 3го…

+1 к навыку Краска, вы получаете силу «**Бессчетные страницы Алитмира**» - Нитевая, если Интеллект+Нити 8+, то за 4* и 3# сделать дистанционную магическую атаку с дальностью кубика Нитей + д12, на попадание Нити+д8 урона и сдвинуть цель на бросок кубика Координации клеток; также хиты увеличьте на 2.

Если классовый уровень повышен до 4го… +1 к навыку Краска, добавьте шаг к любому стату, хиты +2

Металл Доктор



Док никогда не знал границ, даже когда был еще обычным человеком. Вся его жизнь сводилась к мрачному дну жизни, куда может скатиться человек с двумя дипломами о высшем образовании. Каждый мог оказаться на его месте, ведь он родился в стране, что соседствует с Вашей. Но далеко не каждый оказывается свидетелем потустороннего, и сохраняет рассудок. Док решил бороться с этим нечто при помощи бутылки. Но когда к нему явился **Сэндмен**, охваченный буйным духом, Док мог лишь беспомощно бормотать. Двух Странников связывает общая вина за содеянное: под чарами духа Доку пришлось убить невинное дитя. После этого Док долго находился в полузабытье, слыша голос того духа, ощущая уходящее тепло из тела ребенка, заливая горечь алкоголем и лекарствами из больницы. Где-то в глубине души Искра Дока билась в агонии, но постепенно изгнала присутствие духа из сердца человека, пробудившись в момент трагедии: когда Док всадил пулю себе в висок. И Искра не дала ему исчезнуть, уцепившись за бесконечное чистилище Тропы. Выбравшись из лабиринтов долгой пытки, Док оказался на полях сражений между полисами, где он научился скрещивать свои новые потусторонние способности и врачебную практику. Так и стал он закаленным, суровым, Доктором с сердцем из холодного металла.

<u>Выгода от событий прошлого</u>: спасая ребенка, получить ®. Средний бонус (+4) от всех одурманивающих средств.

Родина: Внешний Слой, «наш» мир ; Дух: Спящий

> Понадобится при входе в новый мир.

<u>Способности Духа</u>: «**Глаза истины**» - малый бонус (+2) против иллюзий.

> Подсказка поведения, может быть использовано ДМом и влияет на получение бонуса за Резонанс

Добродетель: Хранитель Ω (знания)

Грех: На слабо Δ (действия)

Тайна: Бездна Ω (знания)

Хар-ка	Стат	Шаги	Дайс	Смещен?
Физи-ческая	Тело	3+	д8	
	Координация	+	д4	
	Скорость	2+	д6	
Мента-льная	Интеллект	2+	д6	
	Эрудиция	+	д4	
	Чутье	2+	д6	
Харак-тер	Харизма	2+	д6	
	Воля	3+	д8	
	Нити	2+	д6	

> Просто учтите:

Раса: Застрявший (Испытание - Миражи, Смерть - Суицид)

Искра Жизни: Укрепления (скрыта в стальном напульснике)

Архетип: След Проведения

Класс: Иерофант

> Какие статы кидать и на что:

Основной навык: Печать (Эрудиция+Нити) +4

Вторичные навыки: Бытовые знания (Харизма+Чутье) +3, Академические знания (Воля+Эрудиция) +2

Малые навыки: Зов (Харизма+Эрудиция) +2, Запугивание (Тело+Интеллект) +1, Крепкость (Тело+Воля) +2

Другие бонусы: +1 на Концентрацию и Выдержку**; Направленность:** ограждение от мистики

> Это желательно помнить – пригодится:

Особенности: 1) «**Суть вещей**» - средний бонус (+4) против иллюзий, чар, обмана и забалтывания.

2) «**Серебряная кровь**» - физическим действием за 5# восстановить д12 хитов.

3) «**Семейство**» - +1 репутация (раз в столкновение перекинуть наименьший кубик в социальной проверке, если репутация уместна), которую можно использовать в «нашем» мире.

4) «**Альфа**» - если вы потратите Резонанс (®) для получения Вдохновения (#), то восстановите еще д12, но вы, и все вокруг вас на максимальном значении ваших Нитей в клетках, получают малый штраф (-2) на все мистические навыки на д12 часов.

> Ваши ресурсы. Осторожнее с их тратой или накоплением.

Хиты 24: 12 регулярных и 12 критических

Предел стресса: 14; **Действия**: 12

Адреналин: +2 каждый ход, предел 14

Вдохновение: 16; **Защита**: 8/8

Далее просто учтите, и, если развиваете эти же ячейки, то возьмите другую опцию.

Тренировки: Образ (сила, I ранг), Тропоход (+5 Вдохновение, учтено), Клинки (кортик), Молния I (Разряд), Натура I (Заплатка), Доспехи I (легкий)

> Приятно иметь что-то свое. **Инвентарь**: Нитевый хлеб, нитевая сумка, путеводный мелок, ангельский колокольчик, астральный якорь (3шт), зажигалка, кристаллический маркер (2шт), фляга, фонарь, зеркало призраков (2шт), пустотный мрамор (3шт), длань призрака (2шт), 5 тиров, волновой якорь (3шт), 8 у.е.

Легкий доспех: доспешные хиты 30, порог 5, вес 2; **Кортик**: атака за 5*, повреждения д6+Тело, вес 3

ВАЖНО! Если Тело+Эрудиция 5+, то можно драться в ближнем бою по этим статам без навыка и без кубиков эффекта, и только с предметами, с которыми тренирован персонаж.

Для магического боя правило идентично, но статы Координация+Нити.

> Ваши крутые способности. Применяйте их по желанию, но не забудьте расплатиться ресурсами.

Силы: 1) «**Шепот любовника**» - за 4*, раз в столкновение за каждые 3 шага в Воля+Интеллект. Сделайте бросок Нити+д12. Полученное число будет сложностью и дальностью. Цель в пределах дальности делает шок духа против сложности. Если бросок провален, то вы кидаете Нити, и полученное значение – это количество *, которое в ход цели будет тратиться по вашей указке. Цели запрещено вредить самой себе.

2) «**Доспех III**» - за 6*, как выгода от адреналина, раз в столкновение, исцелить себя на д8.

3) «**Грань Укрепления**» - в любой момент потратить 3#, чтобы получить малый бонус (+2) к защите, либо средний бонус (+4) на бросок крепкости (все Грани применяются раз в раунд).

4) «**Нитка**» - за 5 минут и д4# сделать любой предмет Нитевым (т.е. сделать его изменяемым мистическими навыками), придав ему легкие мистические свойства вроде сияния (количество клеток освещения равно стоимости в #), призрачные звуки, изменение температуры. Вы Можете проводить магические дистанционные атаки через этот предмет и у вас есть в нем тренировка.

5) «**Припарка**» - быстрый ритуал I, сделайте бросок бытовых знаний (первая помощь), за каждый уровень сложности, начиная с 9ти, исцелите цель на бросок своего кубика Нитей и кубика Тела цели плюс ваше значение навыка бытового знания.

6) «**Образ I**» - выходя в новый Внешний мир (наш или его альтернативная версия) с Тропы, создать своего иллюзорного двойника, который час ходит по округе, исследуя ее. У него 1 хит и он не использует способности.

7) «**Разряд**» - за 4* и 3# дистанционная магическая атака, на попадание д8+Интеллект повреждений и состояние Шок I на ход цели.

8) «**Заплатка**» - за 7* и 3# коснуться цели и восстановить ей бросок кубика Нитей хитов

9) «**Экстренная помощь**» - 6* и 7# коснуться цели, наложив магическую руну, которую можно сломать без действий в момент получения повреждений и исцелиться на бросок кубика Нитей владельца руны.

Если базовый опыт равен 100… То хиты +5, ранг «Доспеха» увеличивается и вы начинаете лечиться на д10.

Если базовый опыт равен 200… То хиты +6 и бросок д12 на способность Духа, перекинув повторы.

Если базовый опыт равен 350… То хиты +5, ранг «Доспеха» увеличивается, стоимость в 5*, и лечиться на д12.

Если классовый уровень повышен до 2го…+1 к навыку Печать, добавьте шаг к любому стату, хиты +4

Если классовый уровень повышен до 3го… +1 к навыку Печать, хиты +4, вы получаете силу «**Стальной оберег**» - Нитевый ритуал I, вы обращаете верхнюю одежды цели в магический доспех, увеличивая ее доспешные хиты на бросок Нити+Скорость, при этом значение броска кубика Нитей станет порогом.

Если классовый уровень повышен до 4го… +1 к навыку Печать, добавьте шаг к любому стату, хиты +4

Саша Уик



Для Саши, незаконнорождённого сына королевского шевалье**,** зло всегда скрывалось в поступках человека и в его стремлениях. Там, где вырос этот персонаж, сложно было верить в чудеса. Рассчитывать можно было лишь на свою смекалку, верных друзей, и припрятанную заточку. Как жаль, что с первым у него было плохо, а вторые очень быстро исчезли. Дело в том, что Саша был мошенником с самого рождения: напыщенные дворяне, священники, знатные воины издевались над уличными детьми. Но хуже них были лишь другие мошенники, которые готовы были продать родную мать ради пары монет. И вот как раз на таких ублюдков Саша и начал охотиться, став охотником за головами. Это привело его на скользкую дорожку в войне против магов, которые в насмешку решили заточить его дух где-то во Внешнем Слое. Там его обнаружили местные культисты, и, использовав их, Саша выбрался. Но не домой, а на Тропу. В жуткие коридоры и комнаты ледяного ада, наполненного монстрами. Скрытность и тьма стали друзьями для него, а внутренняя злость укрепила волю. Ведь что не убивает нас…

В итоге ему пришлось рискнуть, чтобы прорваться через улей монстров, живущих за счет крови других. Потусторонний лед уничтожал все, что попадалось на его пути. Быть может это было судьба: чтобы прорубить во льду выход к двери, Саша освободил Сэндмена, злой дух которого закинул будущих друзей далеко в миры. Но именно Саша потом помог магу справиться с жуткой тенью, когда они наконец вновь встретились.

Выгода от событий прошлого: репутация 2 во Внешних и Внутренних Слоях (2 раза в столкновение перекинуть наименьший кубик в социальной проверке, если репутация уместна); барьер от урона холодом в половину от максимума Нитей.

Родина: Внутренний Слой, мир темного фентези Катуро; Дух: Павший

> Понадобится при входе в новый мир.

Способности Духа: «**Дом есть дом**» - малый бонус (+2) на преодоление Лимита, входя во Внутренний Слой.

> Подсказка поведения, может быть использовано ДМом и влияет на получение бонуса за Резонанс

Добродетель: Хрониклер Ω (знания)

Грех: Неоспоримая правота Δ (действия)

Тайна: Неприязнь Ψ (эмоции)

Хар-ка	Стат	Шаги	Дайс	Смещен?
Физи-ческая	Тело	3+	д8	
	Координация	2+	д6	
	Скорость	5+	д12	
Мента-льная	Интеллект	1+	д4	
	Эрудиция	2+	д6	
	Чутье	2+	д6	
Харак-тер	Харизма	1+	д4	
	Воля	1+	д4	
	Нити	1+	д4	

> Просто учтите. **Раса**: Нефалим

(Ночной Зов – Песнь Каина, Ад и Рай - Чистилище)

Искра Жизни: Теневая (скрыта под кожей на запястьях)

Архетип: Номад

Класс: Следопыт

> Какие статы кидать и на что:

Основной навык: Ближний бой (Скорость+Эрудиция) +4

Вторичные навыки: Бытовые знания (Харизма+Чутье) +3, Скрытность (Координация+Эрудиция) +3

Малые навыки: Воровство +3 (Скорость+Эрудиция), Уворот (Скорость+Интеллект) +1, Атлетика (Тело+Эрудиция) +2

Специализация: кинжалы**; Направленность:** атака в ближнем бою;

Иное: малый бонус (+2) на восприятие, +1 на попытки запугивания.

> Это желательно помнить – пригодится:

Особенности: 1) «**Окаянный**» - перекидывать все 1 на дайсах атаки, если бьете противника, который в этом столкновении успел вас повредить.

2) «**Хамелеон III**» - три малых бонуса (+2+2+2) на скрытность, преображая свою внешность и звуки шагов.

3) «**Тенебег**» - как выгода за Адреналин кинуть д12 и столько клеток в текущий ход можно игнорировать сложную местность или столько клеток можно пройти в скрытности со скоростью обычной ходьбы.

4) «**Традиции**» - атакуя из скрытности, максимизировать два кубика, а не один.

5) «**На ходу**» - малый бонус (+2) на открытие замков и средний бонус (+4) на снятие любых ловушек. Добиваясь в этом кубика эффекта, отказаться от него, чтобы восстановить д12#.

6) «**Амбидекстр I**» - нет штрафа за атаку с основной руки и только малый штраф с оружием весом 2 и менее в левой руке.

7) «**Карманник**» - навык воровства можно использовать в любой ситуации, даже если вас видят, без штрафов.

8) «**Скрытая атака**» - атакуя в заднюю арку, вы получаете д6 бонусом к повреждениям. Если персонаж находится в состоянии скрытности, то бонус дается трижды.

> Ваши ресурсы. Осторожнее с их тратой или накоплением.

Хиты 25: 13 регулярных и 12 критических — **Предел стресса**: 8; **Действия**: 16

Адреналин: +2 каждый ход, предел 12 — **Вдохновение**: 10; **Защита**: 11/7

Далее просто учтите, и, если развиваете эти же ячейки, то возьмите другую опцию.

Тренировки: Покой I (Крепость), Кинжалы I (боевой нож), Длинные мечи I (лонгсворд), Монстры I (призраки), Амбидекстр (х1), Шаги I (Скрытая атака), Трюки (Карманник)

> Приятно иметь что-то свое.

Инвентарь: Нитевый хлеб, нитевая сумка, путеводный мелок, ангельский колокольчик, астральный якорь (2шт), фонарь, ангельский колокольчик, колокольчик пустоты, веревка, зеркало призраков 3 шт., 2 тира, 5 серебра.

Легкий доспех (доспешные хиты 30, барьер 5, вес 2, малый штраф на физические действия без тренировки)

Лонгсворд (6*, д8+Координация повреждений, вес 4); атака с 2х рук лонгсворд + боевой нож за 5*

Боевой нож 2 шт. (4*, д4+Скорость повреждений, дистанция Тело+д12, вес 1, короткое, быстрое I)

> Ваши крутые способности. Применяйте их по желанию, но не забудьте расплатиться ресурсами.

Силы: 1) «**Очищение**» - раз в столкновение, за 6* и 4#, дальность равна максимуму Нитей, коснитесь цели и снизьте все состояния существа на ранг. Если все состояния и так I ранга или меньше, то они исчезают, а цель исцеляется на д4.

2) «**Грань Тени**» - выгоду от @ обменять на малое прикрытие до конца хода или на малый бонус (+2) на скрытие своей ауры и Нитевых сил (все Грани применяются раз в раунд).

3) «**Инстинкт охотника**» - если в Скорость+Чутье есть 4+, то за 5# на 12 минут видеть на локацию дальше и получить большой бонус (+6) на чтение следов, узнавая природу существ на местности и их точное число.

4) «**Маскировка**» - Нити, если в Скорость+Эрудиция есть 6+, то на 5# получить среднее прикрытие до конца следующего хода и сделать бросок скрытности.

5) «**Крепость**» - за 5* и 4# восстановить себе д6 хитов.

Если базовый опыт равен 100…

То хиты +6, ранг «Хамелеона» увеличивается – один из малых бонусов становится средним.

Если базовый опыт равен 200…

То хиты +5 и бросок д12 на способность Духа, перекинув повторы.

Если базовый опыт равен 350…

То хиты +6, ранг «Хамелеона» увеличивается – один из малых бонусов становится средним.

Если классовый уровень повышен до 2го…

+1 к навыку Ближний бой, добавьте шаг к любому стату, хиты +5

Если классовый уровень повышен до 3го…

+1 к навыку Ближний бой, хиты +5, вы получаете силу «**Шаг в шаг**» - если ваши Скорость+Воля равны 7+, то раз в столкновение за 5# вы получаете столько уровней бонуса к повреждениям, атакуя из скрытности, сколько шагов в физической характеристике у цели. Например, если у врага физическая характеристика 4+, то вы получите большой и малый бонус (+6+2).

Если классовый уровень повышен до 4го… +1 к навыку Ближний бой, добавьте шаг к любому стату, хиты +5

Джек Тодд



Джек всегда был хорошим ребенком своих родителей. Жизнь под небесами, которые пересекают черно-синие шрамы в пространстве, подкидывала немало бед вроде рейдеров или банального голода, но они справлялись. Джеку все равно казалась жизнь в радость, когда он со своими родителями изучал давно исчезнувшую цивилизацию. Дойти до Эджа и заглянуть за него – вот все, чего Джек желал. Но в один день к нему заглянули из-за этой самой грани мира. Его родители так и не узнали, что Джека специально умертвили пришельцы из иного Слоя. Оказавшись в рабстве, Джека использовали как орудие пыток и убийств, а он не мог ничего сделать по своей воле. Вся жизнь была как сплошной транс. Но однажды, будучи поверженным демонами Бездны, на грани жизни и смерти, Джек смог разорвать связь с бывшими хозяевами, выйдя на Тропу.

Выгода от событий прошлого: репутация +1 в любом Слое (раз в столкновение перекинуть наименьший кубик в социальной проверке, если репутация уместна); средний бонус (+4) против любых одурманивающих эффектов.

Родина: Внешний Слой, Мир Миров, где царит постапокалипсис; **Дух**: Спящий

> Понадобится при входе в новый мир.

Способности Духа:

«**Каменный дух**» - малый бонус (+2) на любые броски против мистического влияния.

> Подсказка поведения, может быть использовано ДМом и влияет на получение бонуса за Резонанс

Добродетель: Манипулятор Ψ (эмоции)

Грех: Хаос Ψ (эмоции)

Тайна: Пути бездны неисповедимы Ω (знания)

> Просто учтите. **Раса**: Блик

(Смерть - Потрошитель; Средоточие - Тело)

Искра Жизни: Гневная (скрыта в солдатских жетонах)

Архетип: Химера **Класс**: Сплайсер

Хар-ка	Стат	Шаги	Дайс	Смещен?
Физическая	Тело	3+	д8	
	Координация	2+	д6	
	Скорость	3+	д8	
Ментальная	Интеллект	2+	д6	
	Эрудиция	1+	д4	
	Чутье	2+	д6	
Характер	Харизма	2+	д6	
	Воля	1+	д4	
	Нити	2+	д6	

> Какие статы кидать и на что:

Основной навык: Ближний бой (Тело+Чутье) +3

Вторичные навыки: Уворот (Скорость+Интеллект) +3, Запугивание (Тело+Интеллект) +4

Малые навыки: Изгнать (Воля+Интеллект) +3, Выдержка (Интеллект+Воля) 2, Бытовые знания (Харизма+Интеллект) +1.

Специализация: безоружный бой**; Направленность:** атака в ближнем бою.

> Это желательно помнить – пригодится: **Особенности**:

1) «**Собиратель душ**» - убивая неигрового персонажа, снизить стресс на 1 и получить 1#.

2) «**Переформирование – Эфирный хищник**» - сколько шагов в Интеллекте, столько частей тела изменить на животные аналоги. Руки – природное оружие на 3* на Тело+д8, ноги – малый бонус (+2) на маневры, голова – малый бонус (+2) на восприятие, торс – малый бонус (+2) на выносливость.

3) «**Внутренние пространства**» - 5 ячеек веса внутри персонажа. Извлекать или прятать предметы за 3*.

4) «**Отработка**» - раз в столкновение за 7* поглотить тело умирающего, чтобы восстановить бросок Тела Вдохновения и бросок Нитей хитов.

5) «**Трюкач**» - можно провести до 3 простых действий (не атаки и не обычной ходьбы) с половиной стоимости в *.

> Ваши ресурсы. Осторожнее с их тратой или накоплением.

Хиты 28: 14 регулярных и 14 критических
Адреналин: +4 каждый ход, предел 14
Предел стресса: 10; **Действия**: 14
Вдохновение: 11; **Защита**: 9/8

Далее просто учтите, и, если развиваете эти же ячейки, то возьмите другую опцию.

Тренировки: Выживший I (хиты +5, уже учтено), Шаги I (Трюкач), Кинжалы I (Танто), Пистолеты I (Макаров), Клинки (короткий меч), Доспехи I (Легкие).

> Приятно иметь что-то свое.

Инвентарь: Нитевый хлеб, нитевая сумка, путеводный мелок, 3 тира
Легкий доспех (доспешные хиты 30, барьер 5, вес 2)
Короткий меч (5*, д6+Скорость повреждений, вес 2); Танто (4*, д4+Навык повреждений, вес 1, короткое)
Макаров (6*, 3д6 повреждений, дальность 20+д12, обойма 8, перезарядка 5* вес 2), патроны 25
ВАЖНО! Если Координация+Чутье 5+, то можно атаковать в дальнем бою по этим статам без навыка и без кубиков эффекта, и только с предметами, с которыми тренирован персонаж.

> Ваши крутые способности. Применяйте их по желанию, но не забудьте расплатиться ресурсами.

Силы: 1) «**Адреналиновый запас**» - раз в столкновение, +д12@.
2) «**Грань Гнева**» - выгоду от @ обменять на малый бонус (+2) к атаке или к любому маневру, который даст возможность добраться до врага (все Грани применяются раз в раунд).
3) «**Штурм III**» - раз в ход за физическое действие, снижение @ на 3 и 3# получить +3 как бонус к атаке.
4) «**Распорка**» - Нить, за каждые 4+ в Интеллект+Скорость нанести д6 дополнительных повреждений в атаке, либо в два раза больше, если вы повреждаете не Нитевый предмет. Атака вызывает бросок на травму, даже если кубиков эффекта не было. Силу можно применить раз в бой за каждые 3+ в Тело+Чутье.
5) «**Сечение**» - Нить, за 5# вы получаете кубик Харизмы бонусом к повреждению с ближайшей атаки.

Если базовый опыт равен 100…
То хиты +4, ранг «Штурма» увеличивается – если потратить 4@ и 4#, то получаешь +4 к атаке.
Если базовый опыт равен 200…
То хиты +5 и бросок д12 на способность Духа, перекинув повторы.
Если базовый опыт равен 350…
То хиты +4, ранг «Штурма» увеличивается – если потратить 5@ и 5#, то получаешь +5 к атаке.

Если классовый уровень повышен до 2го…
+1 к навыку Ближний бой, добавьте шаг к любому стату, хиты +3
Если классовый уровень повышен до 3го…
+1 к навыку Ближний бой, хиты +3, вы получаете силу «**Самоистязание**» - за физическое действие и 5# нанести себе д4 повреждения. Сколько повреждений нанесли, столько целей рядом с вами получает малый штраф к защите и броскам восприятия. Вы считаетесь не в ближнем бою с этими целями.
Если классовый уровень повышен до 4го… +1 к навыку Ближний бой, добавьте шаг к любому стату, хиты +3

Холлоу



Холлоу – дитя войны, из нищей семьи. Рожденный на осколках былой цивилизации, он видел лишь убийства и непрекращающуюся войну. Даже когда мир погрузился в тишину, и в живых остались лишь самые крупные страны, а над миром взошла Красная луна, не заходившая ни днем, ни ночью, люди продолжали взывать к своим богам и убивать ради них. Являясь снайпером империи-победителя, Холлоу очень хорошо знал свое дело: прицелился, затаил дыхание, нажал на курок. И однажды прицелились в него. После ранения Холлоу погрузился в темный омут расколовшегося сознания. Он был овощем в хосписе для ветеранов. Там-то к нему и обратился его внутренний демон, иннер. Вместе они стали чем-то большим. Отдав свое тело в руки истинного дьявола, Холлоу стал по-настоящему пустым, даже опустошенным. Лишь демон теперь наполняет его. И стрельба – смысл жизни.

Выгода от событий прошлого: «неадекватность» как дополнительный Грех, который восстанавливает 2д12#, после того как он был активирован ДМом; средний бонус (+4), чтобы затаиться, а также чтобы почувствовать потустороннее. репутация -1: ДМ может заставить перекинуть один из кубиков на социальный бросок, если уместно плохое происхождение

Родина: Внешний Слой, Аномалия, где после Третьей мировой взошла Красная луна и царят религиозные секты, а мир разделен на зоны; **Дух**: Спящий

> Понадобится при входе в новый мир.

Способности Духа:

«**Мысленный барьер**» - все аномалии и мистические ловушки получают средний штраф (-4) на действия по вам.

> Подсказка поведения, может быть использовано ДМом и влияет на получение бонуса за Резонанс

Добродетель: Меценат Δ (действия)

Грех: Тирания Ω (знания)

Тайна: Вендетта Δ (действия)

> Просто учтите. **Раса**: Дуал (Слой - Внешний; Иннер - Поборник)

Искра Жизни: Путевая (скрыта в кулоне)

Архетип: Гало **Класс**: Латник

Хар-ка	Стат	Шаги	Дайс	Смещен?
Физи-ческая	Тело	2+	д6	
	Координация	4+	д10	
	Скорость	2+	д6	
Мента-льная	Интеллект	2+	д6	
	Эрудиция	2+	д6	
	Чутье	2+	д6	
Харак-тер	Харизма	1+	д4	
	Воля	1+	д4	
	Нити	2+	д6	

> Какие статы кидать и на что:

Основной навык: Дальний бой (Координация+Чутье) +4

Вторичные навыки: Концентрация (Скорость+Воля) +2, Атлетика (Тело+Эрудиция) +3

Малые навыки: Дипломатия (Интеллект+Харизма) +2 Технологические знания (Координация+Интеллект) + 4, Бытовые знания (Харизма+Интеллект) +1; **Специализация:** винтовки**; Направленность:** стрельба.

> Это желательно помнить – пригодится:

Особенности:

1) «**Фома неверующий**» - малый бонус (+2) на все проверки шока от мистических воздействий.

2) «**Тысяча ступеней III**» - делая проверку маневра, кинуть кубики дважды, и выбрать наилучший результат, при этом можно делать две таких проверки, сложив дистанцию прыжка. Упав с высоты, получите только половину повреждений.

3) «**Нитевая Грация**» - в столкновении можно применить столько Нитевых классовых сил без траты #, сколько + в Координации.

4) «**Танец битвы**» - раз в столкновение, получив кубик эффекта на атаку, отказаться от него и немедленно закончить комбу, чтобы восстановить бросок Харизмы #.
5) «**Ордо Штормов**» – заклинания Молнии и Зноби являются классовыми и их можно использовать как часть комбы.

> Ваши ресурсы. Осторожнее с их тратой или накоплением.

Хиты 25: 13 регулярных и 12 критических
Адреналин: +1 каждый ход, предел 10
Предел стресса: 10; **Действия**: 12
Вдохновение: 12; **Защита**: 8/8

Далее просто учтите, и, если развиваете эти же ячейки, то возьмите другую опцию.
Тренировки: Тьма I (Ночь), Клинки (мачете), Доспехи I (легкие), Покой I (Глаз земли), Молния I (Разряд), Арбалеты (ручной).

> Приятно иметь что-то свое.

Инвентарь: Нитевый хлеб, нитевая сумка, путеводный мелок, ангельская ноша (на 3 эссенции), кристаллический маркер, 3 бутылки колы, зажигалка, веревка, 5 тиров, 3 у.е
Легкий доспех (доспешные хиты 30, барьер 5, вес 2)
Мачете (5*, д6+Координация повреждений, вес 3);
Ручной арбалет (5*, 2д6+2 повреждений, дальность 5+д12, обойма 1, перезарядка 4* вес 1), болты 25
ВАЖНО! Если Тело+Эрудиция 5+, то можно драться в ближнем бою по этим статам без навыка и без кубиков эффекта, и только с предметами, с которыми тренирован персонаж.

> Ваши крутые способности. Применяйте их по желанию, но не забудьте расплатиться ресурсами.

Силы: 1) «**Вне стен своих**» - съев яйцо ангела в начале дня, персонаж может призывать свою копию за 3*. Двойник имеет демоническую внешность и держится час. Питье горячей колы увеличивает время прибывания на д12 и дает возможность двойнику находиться в Астрале вне поля зрения обычных людей. На время действия двойника персонаж не может пользоваться никакой мистикой, а двойник не может пользоваться боевыми навыками. В остальном оба персонажа идентичны.
2) «**Боевая адаптация**» - за каждые 3+ в Скорость+Эрудиция раз в день восстановить д12 доспешных хитов брони.
3) «**Биострата**» - классовая сила, если в Координация+Чутье есть 4+, то за 4# можно заменить один их кубиков повреждения оружия, которое персонаж держит в 2х руках, на кубик Координации.
4) «**Разряд**» - классовая сила, за 4* и 3# провести дистанционную магическую атаку, на попадание д8+Интеллект повреждений и состояние Шок I.
5) «**Глаз земли**» - быстрый ритуал I, сделайте бросок Нитей – половина броска обозначает километры земной поверхности, которые вы ощущаете вокруг. Это не дает прямую видимость, но позволяет сделать проверку восприятия без штрафов.
6) «**Ночь**» - за 4* и 3# создать зону плохой видимости в радиусе максимума Нитей. Держится бросок Интеллекта ходов.

Если базовый опыт равен 100…
То хиты +5, ранг «Тысячи ступеней» увеличивается – можно бегать по ровным не скользким стенам как по обычной земле.
Если базовый опыт равен 200…
То хиты +6 и бросок д12 на способность Духа, перекинув повторы.
Если базовый опыт равен 350…
То хиты +5, ранг «Тысячи ступеней» увеличивается – можно ходить через клетки одного противника в раунд.

Если классовый уровень повышен до 2го…
+1 к навыку Дальний бой, добавьте шаг к любому стату, хиты +4
Если классовый уровень повышен до 3го…
+1 к навыку Дальний бой, хиты +4, вы получаете силу «**Самозаживление**» - ритуал I, Нитевый, избавьтесь от одной травмы за каждые 5+ в Тело+Нити.
Если классовый уровень повышен до 4го… +1 к навыку Дальний бой, добавьте шаг к любому стату, хиты +4

Мистер Рок



Мистеры, являются стражами порядка на Тропах. Некоторые из них когда-то сами были жуткими колдунами и ведьмами. Но теперь их призвали к ответственности, а вместо очищающего огня Инквизиции им даровано клеймо на душу. Их позывные всегда связаны с рок-исполнителями – это традиция. Рок помнит лишь то, что он когда-то был примерным сыном обычной семьи архитекторов. Но что-то затянуло его дух в мир призраков, и, пока он пытался выбраться, тело умерло. Единственным спасением из мира страха и кошмаров стало обращение других Мистеров. Рок заслужил право стать одним из них из-за долгой истории противостояние умершим… силой духа, обезумевшего от страха. По сути тот мальчик давно уже мертв, но живо его безумие. Это его научило взаимодействовать как с мертвыми, так и с живыми. Рок – безумие воплоти, дух чести и правосудия, но вместе с этим страха и хаоса.

Выгода от событий прошлого: малый бонус (+2) на все броски против призраков; «присиупы страха» как дополнительный Грех, который восстанавливает 2д12#, после того как он был активирован ДМом; репутация -1: ДМ может заставить перекинуть один из кубиков на социальный бросок, если уместно плохое происхождение.

Родина: Бездна миров, дух Астрала; **Дух**: Утраченный.

> Понадобится при входе в новый мир.

Способности Духа:

«**Одной ногой, одной Тропой**» - рассчитывая путь по Тропе, вы можете использовать на один этаж больше, чем это позволяет базовый уровень.

> Подсказка поведения, может быть использовано ДМом и влияет на получение бонуса за Резонанс

Добродетель: Учитель Ω (знания) **Грех**: На дне бутылки Ψ (эмоции) **Тайна**: Неприязнь Ψ (эмоции)

> Просто учтите. **Раса**: Кадавр
(Рай и Ад - Ад; Ночной Зов – Ария Авеля)
Искра Жизни: Мудрости (скрыта в записной книжке)
Архетип: Мистер **Класс**: Паладин

Хар-ка	Стат	Шаги	Дайс	Смещен?
Физи-ческая	Тело	2+	д6	
	Координация	1+	д4	
	Скорость	2+	д6	
Мента-льная	Интеллект	1+	д4	
	Эрудиция	2+	д6	
	Чутье	2+	д6	
Харак-тер	Харизма	4+	д10	
	Воля	2+	д6	
	Нити	2+	д6	

> Какие статы кидать и на что:

Основной навык: Ближний бой (Тело+Эрудиция) +4
Вторичные навыки: Дипломатия (Харизма+Интеллект) +2, Энергии (Нити+Координация) +3
Малые навыки: Выдержка (Интеллект+Воля) +1
Зов (Харизма+Эрудиция) + 2, Спиритизм (Харизма+Чутье) +2
Специализация: Блокирование**; Направленность:** парирование в ближнем бою.
Иное: +1 на попытки Печати, Изгнания.

> Это желательно помнить – пригодится: **Особенности**:

1) «**Познавший страдания**» - раз в ход можно перекинуть любую проверку шока или навыка его заменяющий.
2) «**Знак Древних**» - к персонажу относятся с почтением силы правопорядка и Семьи на Тропах. Раз в час персонаж восстанавливает бросок Тела Вдохновения (#) когда становится целью мистических сил (не Знаков).
3) «**Глаз Истины**» - Эрудиция заменяет один из кубиков восприятия, инициативы и шока реакции. Персонаж может видеть Астрал одновременно с реальным миром без каких-либо проверок.
4) «**Рука Правосудия**» - первая атака и попадание в Столкновении игнорирует любые прикрытия, Барьеры или статусы. Голыми руками персонаж может коснуться призрака в Астрале.
5) «**Обязанности**» - Трибунал или Семейство может обратиться с заданием.

> Ваши ресурсы. Осторожнее с их тратой или накоплением.

Хиты: 22 - 11 регулярных и 11 критических
Адреналин: +1 каждый ход, предел 16
Предел стресса: 11; **Действия**: 10
Вдохновение: 18 ; **Защита**: 8/7

Далее просто учтите, и, если развиваете эти же ячейки, то возьмите другую опцию.

Тренировки: Солнце I (День, Луч), Доспех I (Тяжелый, щит), Клинки (Кортик), Тропоход (# увеличено один раз)

> Приятно иметь что-то свое.

Инвентарь: Нитевый хлеб, нитевая сумка, путеводный мелок, фонарь, Нитевый проводник, веревка, длань призрака (2шт), 4 тира.

Тяжелый доспех (доспешные хиты 60, барьер 10, вес 4, средний штраф (-4) на маневры, тяжесть I)

Малый щит (доспешные хиты +15, Барьер +5, вес 1, малый штраф на маневры);

Кортик (5*, д6+Тело повреждений, вес 3);

> Ваши крутые способности. Применяйте их по желанию, но не забудьте расплатиться ресурсами.

Силы: 1) «**Круговорот**» - Раз в бой, когда враг бросил кубики на повреждения, вы игнорируете один из этих кубиков, восстанавливая его значения хитов любому товарищу рядом с вами.

2) «**Грань Мудрости**» - как выгода от Адреналина (@) вы можете узнать что-то одно из: слабость врага, его наивысший или наименьший стат, хиты врага, не бояться врага в этот ход. Вне столкновений вы можете потратить 2# на малый бонус (+2) к любой проверке знания (Грани можно применять только раз в ход).

3) «**Ноосфера III**» - раз в час за 3# вы погружаете сознание в Ид. В таком состоянии вы ослеплены и если бежите, то сила не дает бонусов. За каждый ранг силы вы «подключаетесь» к сознанию человека в дистанции максимума Нитей*10. Цели объединяются в конгломерат, выдавая информацию на ваши вопросы как есть в их голове. Также за каждый ранг силы можно узнавать информацию о предмете, словно у вас прямой доступ к сети Интернет. За каждый ранг силы ДМ отвечает на вопрос о предмете да/нет.

4) «**Призрение**» - за 4# в социальном столкновении улучшить отношения на шаг за каждые 3+ в Харизма+Чутье, а в боевом столкновении восстановить касанием (физическое действие) д6 хитов за каждые 5+ в Скорость+Нити.

5) «**Связь Знаков**» - Нить, за действие характера и 4# (каждый ход еще 1#) выбрать цель в пределах максимума Харизмы. Цель получает малый штраф (-2) на все атаки не по персонажу. Если все же атакует не его, то персонаж наносит цели Тело повреждений. То же самое, если цель выйдет за пределы действия силы.

6) «**День**» - за 3* и 2# выбрать клетку в пределах максимума Нитей, которая будет светиться 12 минут на столько клеток, сколько ваш максимум в Нитях.

7) «**Луч**» - за 4* и 2# магическая атака дальнего боя. На попадание д6+Нити урона. Все штрафы от прикрытий на градацию ниже.

ВАЖНО! Если Координация+Чутье 5+, то можно атаковать в дальнем бою по этим статам без навыка и без кубиков эффекта, и только с предметами, с которыми тренирован персонаж. Нитевые проводники – всегда тренированы.

Если базовый опыт равен 100…

То хиты +4, ранг «Ноосферы» увеличивается.

Если базовый опыт равен 200…

То хиты +6 и бросок д12 на способность Духа, перекинув повторы.

Если базовый опыт равен 350…

То хиты +4, ранг «Ноосферы» увеличивается.

Если классовый уровень повышен до 2го…

+1 к навыку Ближний бой, добавьте шаг к любому стату, хиты +5

Если классовый уровень повышен до 3го…

+1 к навыку Ближний бой, хиты +5, вы получаете силу «**Спаси и сохрани**» - за физическое действие, 4# и уменьшения порога адреналина на 2@, если друг потерял сознание в прошлом ходу, переместиться к нему на бросок Харизмы клеток за каждые 4+ в Скорость+Харизма. Если добежали, то исцелите цель на половину пройденного пути.

Если классовый уровень повышен до 4го… +1 к навыку Ближний бой, добавьте шаг к любому стату, хиты +5

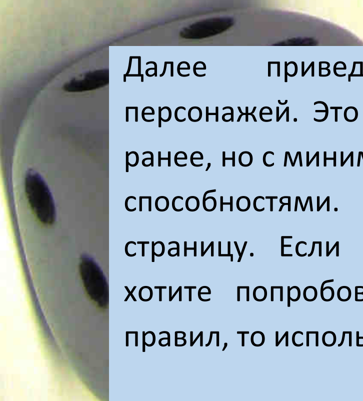












Далее приведены облегченные варианты персонажей. Это все те же персонажи, описанные ранее, но с минимумом правил и лишь с основными способностями. Мы специально уместили их на страницу. Если вы играете на фестивале, либо хотите попробовать игру, не вдаваясь в дебри правил, то используйте облегченных персонажей.

В облегченных персонажах нет некоторых сложных правил. Например используется легкая версия Адреналина и Вдохновения. Загляните в сноски правил быстрого старта, чтобы узнать детали этих правил.

Сэндмен

Ребенок мелких торговцев. Его судьба незавидна: лишь стоило ему познать потусторонний мир, как все следы из его родного мира были стерты, все близкие люди стали просто постепенно забывать его. Злой дух захватил его в потустороннем мире. Превозмочь духа получилось лишь в ином мире, где магией было пропитано все вокруг. Сэндмен справился и был вынужден изучать те таинства, которыми был окружен. Но дух зла до сих пор таится где-то в его душе.

Родина: Внешний Слой, «наш» мир начала XXв



> Подсказка поведения, может быть использовано ДМом

Добродетель: Манипулятор

Грех: Садист

Тайна: Значит, война!

> Просто учтите: **Раса**: Ведомый (Средоточие - разум, Испытание - фобия)

Искра Жизни: Пси (скрыта в кристалле)

> Какие статы на что кидать: **Основной навык**: Краска (Эрудиция+Воля) 4

Вторичные навыки: Энергия (Нити+Координация) +3, Академические знания (Воля+Эрудиция) +2

Малые навыки: Изгнать (Воля+Интеллект) +3, бытовые знания (Харизма+Чутье) +2, Интервью (Нити+Чутье) +2

> Это желательно помнить – пригодится:

Особенности: 1) «**Мозг-машина**» - перекидывать единицы на кубике Интеллекта всегда.

2) «**Скан** III» - чувствовать: живых, поверхностные мысли, а также видеть мысленный образ того, кто последний касался какого-то предмета.

4) «**По ниточкам**» - переходя в новый мир, все способности можно применять снова.

5) «**Нитевый том**» - заменяет ингредиент ритуала, также дает перекинуть бросок знания раз в столкновение, если есть время полистать том.

Хар-ка	Стат	Шаги	Дайс
Физи-ческая	Тело	1+	Д4
	Координация	2+	Д6
	Скорость	2+	Д6
Мента-льная	Интеллект	4+	Д10
	Эрудиция	2+	Д6
	Чутье	2+	Д6
Харак-тер	Харизма	1+	Д4
	Воля	1+	Д4
	Нити	3+	Д8

> Ваши ресурсы. Осторожнее с их тратой или накоплением.

Хиты 17: 9 регулярных и 8 критических;

Вдохновение: 10 применений Нитей в час;

Адреналин: □□□ Резонанс: да □ / нет □

Защита: 10/8; **Действия**: 16

Инвентарь: зеркало призраков, пустотный мрамор, нитевый хлеб, нитевая сумка, путеводный мелок, астральный якорь, зажигалка, нитевый фонарь, колокольчик пустоты, фляга, веревка, 6 тиров, 8 у.е., Нитевый том

Дзё, атака за 5*, повреждение д6+Координация, вес 4, защитное (в ближнем бою защита +1)

Кинжаловая палочка, атака за 4*, повреждения д4+Нити, вес 2, плетение, быстрое I, короткое

Драться в ближнем бою Тело+Эрудиция без кубиков эффекта. Для магического боя Координация+Нити.

> Ваши крутые способности. Применяйте их по желанию, но не забудьте расплатиться ресурсами.

Силы: 1) «**Глаза страха**» - раз в бой за 5*, выбрать видимую цель. Цель делает бросок шока духа со сложностью выброшенной дальности. На провал получает д6+Воля повреждений и входит в состояние Шок I.

2) «**Аркана**» - Нити, изменить заклинание, словно был сделан бросок любого мистического навыка средней сложности (9).

3) «**Интуитивное колдовство**» - ритуал I, Нити, проведя ритуал, выбрать любое заклинание I ранга и получить возможность использовать его на сутки.

4) «**Шипы Тени**» - 4*, Нити, дистанц. магич. бой (Координация+Нити), если попал - Нити+Интеллект повреждений.

5) «**Варп**» - Нити, за 6* телепортироваться на 3 клетки.

Металл Доктор



Док никогда не знал границ, даже когда был еще обычным человеком. Но далеко не каждый оказывается свидетелем потустороннего, и сохраняет рассудок. Где-то в глубине души Искра Дока билась в агонии, но постепенно изгнала присутствие злого духа, пробудившись в момент трагедии: когда Док всадил пулю себе в висок. И Искра не дала ему исчезнуть, уцепившись за бесконечное чистилище Тропы. Так и стал он закаленным, суровым, с сердцем из металла.

Родина: Внешний Слой, «наш» мир;

> Подсказка поведения, может быть использовано ДМом

Добродетель: Хранитель **Грех**: На слабо **Тайна**: Бездна

> Просто учтите:

Раса: Застрявший (Испытание - Миражи, Смерть - Суицид)

Искра Жизни: Укрепления (скрыта в стальном напульснике)

> Какие статы на что кидать: **Основной**: Печать (Эрудиция+Нити) +4

Вторичные навыки: Бытовые знания (Харизма+Чутье) +3, Академические знания (Воля+Эрудиция) +2

Малые навыки: Зов (Харизма+Эрудиция) +2, Запугивание (Тело+Интеллект) +1, Крепкость (Тело+Воля) +2

Другие бонусы: +1 на Концентрацию и Выдержку

Хар-ка	Стат	Шаги	Дайс
Физи-ческая	Тело	3+	д8
	Координация	1+	д4
	Скорость	2+	д6
Мента-льная	Интеллект	2+	д6
	Эрудиция	1+	д4
	Чутье	2+	д6
Харак-тер	Харизма	2+	д6
	Воля	3+	д8
	Нити	2+	д6

> Это желательно помнить – пригодится:

<u>**Особенности**</u>: 1) «**Суть вещей**» - средний бонус (+4) против иллюзий, чар, обмана и забалтывания.

2) «**Серебряная кровь**» - Нить, физическим действием восстановить д12 хитов.

3) «**Семейство**» - раз в столкновение перекинуть наименьший кубик в социальной проверке.

4) «**Альфа**» - если вы потратите Резонанс для перезарядки Вдохновения, то восстановите не 3 применения, а 6.

> Ваши ресурсы. Осторожнее с их тратой или накоплением.

Хиты 24: 12 регулярных и 12 критических

Действия: 12: **Защита**: 8/8

Адреналин: □□□ Резонанс: да □ / нет □

Вдохновение: 6 применений Нити в час

Инвентарь: нитевый хлеб, нитевая сумка, путеводный мелок, ангельский колокольчик, астральный якорь (3шт), зажигалка, кристаллический маркер (2шт), фляга, фонарь, зеркало призраков (2шт), пустотный мрамор (3шт), длань призрака (2шт), 5 тиров, волновой якорь (3шт), 8 у.е.

Легкий доспех: доспешные хиты 30, порог 5, вес 2; **Кортик**: атака за 5*, повреждения д6+Тело, вес 3

Драться в ближнем бою Тело+Эрудиция без кубиков эффекта. Для магического боя Координация+Нити.

> Ваши крутые способности. Применяйте их по желанию, но не забудьте расплатиться ресурсами.

<u>**Силы**</u>: 1) «**Шепот любовника**» - за 4*, раз в столкновение. Сделайте бросок Нити+д12. Полученное число будет сложностью и дальностью. Цель в пределах дальности делает шок духа против сложности. Если бросок провален, то вы кидаете Нити, и полученное значение – это количество *, которое в ход цели будет тратиться по вашей указке. Цели запрещено вредить самой себе.

2) «**Доспех III**» - за 6*, как выгода от адреналина, раз в столкновение, исцелить себя на д8.

3) «**Грань Укрепления**» - Нить, раз в раунд, получить малый бонус (+2) к защите.

4) «**Нитка**» - Нить, за 5 минут сделать любой предмет Нитевым (т.е. сделать его изменяемым мистическими навыками), придав ему легкие мистические свойства вроде сияния, призрачные звуки, изменение температуры. Вы Можете проводить магические дистанционные атаки через этот предмет.

5) «**Разряд**» - за 4* и 3# дистанционная магическая атака, на попадание д8+Интеллект повреждений и состояние Шок I на ход цели.

6) «**Заплатка**» - за 7* и 3# коснуться цели и восстановить ей бросок кубика Нитей хитов.

Саша Уик



Для Саши, незаконнорождённого сына королевского шевалье**,** зло всегда скрывалось в поступках человека и в его стремлениях. Дело в том, что Саша был мошенником с самого рождения: напыщенные дворяне, священники, знатные воины издевались над уличными детьми. Это привело его на скользкую дорожку в войне против магов, которые в насмешку решили заточить его дух где-то во Внешнем Слое. В итоге ему пришлось рискнуть, чтобы прорваться через улей монстров. Быть может это было судьба: чтобы прорубить во льду выход к двери, Саша освободил Сэндмена. Но именно Саша потом помог магу справиться с жуткой тенью. **Родина**: Внутренний Слой, мир темного фентези Катуро

> Подсказка поведения, может быть использовано ДМом

Добродетель: Хрониклер **Грех**: Неоспоримая правота **Тайна**: Неприязнь

> Просто учтите. **Раса**: Нефалим

Искра Жизни: Теневая (скрыта под кожей на запястьях)

> Какие статы кидать и на что:

Основной навык: Ближний бой (Скорость+Эрудиция) +4

Вторичные навыки: Бытовые знания (Харизма+Чутье) +3,
Скрытность (Координация+Эрудиция) +3

Малые навыки: Воровство (Скорость+Эрудиция) +3, Уворот (Скорость+Интеллект) +1, Атлетика (Тело+Эрудиция) +2 **Иное**: малый бонус (+2) на восприятие, +1 на попытки запугивания.

> Это желательно помнить – пригодится:

Хар-ка	Стат	Шаги	Дайс
Физи-ческая	Тело	3+	д8
	Координация	2+	д6
	Скорость	5+	д12
Мента-льная	Интеллект	1+	д4
	Эрудиция	2+	д6
	Чутье	2+	д6
Харак-тер	Харизма	1+	д4
	Воля	1+	д4
	Нити	1+	д4

Особенности: 1) «**Окаянный**» - перекидывать все 1 на дайсах атаки, если бьете противника, который в этом столкновении успел вас повредить. 2) «**Хамелеон III**» - три малых бонуса (+2+2+2) на скрытность, преображая свою внешность и звуки шагов.

3) «**Традиции**» - атакуя из скрытности, максимизировать два кубика, а не один.

4) «**На ходу**» - малый бонус (+2) на открытие замков и средний бонус (+4) на снятие любых ловушек.

5) «**Амбидекстр I**» - нет штрафа за атаку с основной руки и только малый штраф с оружием весом 2 и менее в левой руке.

6) «**Карманник**» - навык воровства можно использовать в любой ситуации, даже если вас видят, без штрафов.

7) «**Скрытая атака**» - атакуя в заднюю арку, вы получаете д6 бонусом к повреждениям. Если персонаж находится в состоянии скрытности, то бонус дается трижды.

> Ваши ресурсы. Осторожнее с их тратой или накоплением.

Хиты 25: 13 регулярных и 12 критических **Действия**: 16 **Защита**: 11/7

Адреналин: □□□ Резонанс: да □ / нет □ **Вдохновение**: 3 применения Нити в час.

Инвентарь: нитевый хлеб, нитевая сумка, путеводный мелок, ангельский колокольчик, астральный якорь (2шт), фонарь, ангельский колокольчик, колокольчик пустоты, веревка, зеркало призраков 3 шт., 2 тира, 5 серебра.

Легкий доспех (доспешные хиты 30, барьер 5, вес 2, малый штраф на физические действия без тренировки)

Лонгсворд (6*, д8+Координация повреждений, вес 4); атака с 2х рук лонгсворд + боевой нож за 5*

Боевой нож 2 шт. (4*, д4+Скорость повреждений, дистанция Тело+д12, вес 1, короткое, быстрое I)

> Ваши крутые способности. Применяйте их по желанию, но не забудьте расплатиться ресурсами.

Силы: 2) «**Грань Тени**» - выгоду от @ обменять на малое прикрытие до конца хода или.

3) «**Инстинкт охотника**» - Нить, на 12 минут получить большой бонус (+6) на чтение следов, узнавая природу существ на местности и их точное число.

4) «**Маскировка**» - Нить, получить среднее прикрытие до конца следующего хода и сделать бросок скрытности.

5) «**Крепость**» - Нить, за 5* восстановить себе д6 хитов.

Джек Тодд



Джек всегда был хорошим ребенком своих родителей. Жизнь под небесами, которые пересекают черно-синие шрамы в пространстве, подкидывала немало бед вроде рейдеров или банального голода, но они справлялись. В один день к нему заглянули из-за самой грани мира. Его родители так и не узнали, что Джека специально умертвили пришельцы из иного Слоя. Оказавшись в рабстве, Джека использовали как орудие пыток и убийств, а он не мог ничего сделать по своей воле. Джек смог разорвать связь с бывшими хозяевами.

Родина: Внешний Слой, Мир Миров, где царит постапокалипсис; Дух: Спящий

> Подсказка поведения, может быть использовано ДМом

Добродетель: Манипулятор **Грех**: Хаос **Тайна**: Пути бездны неисповедимы

> Просто учтите. **Раса**: Блик

Искра Жизни: Гневная (скрыта в солдатских жетонах)

Хар-ка	Стат	Шаги	Дайс
Физи-ческая	Тело	3+	д8
	Координация	2+	д6
	Скорость	3+	д8
Мента-льная	Интеллект	2+	д6
	Эрудиция	1+	д4
	Чутье	2+	д6
Харак-тер	Харизма	2+	д6
	Воля	1+	д4
	Нити	2+	д6

> Какие статы кидать и на что:

Основной навык: Ближний бой (Тело+Чутье) +3

Вторичные навыки: Уворот (Скорость+Интеллект) +3,
Запугивание (Тело+Интеллект) +4

Малые навыки: Изгнать (Воля+Интеллект) +3,
Выдержка (Интеллект+Воля) +2,
Бытовые знания (Харизма+Интеллект) +1.

> Это желательно помнить – пригодится:

<u>**Особенности**</u>:

1) «**Переформирование – Эфирный хищник**» - сколько шагов в Интеллекте, столько частей тела изменить на животные аналоги. Руки – природное оружие на 3* на Тело+д8, ноги – малый бонус (+2) на маневры, голова – малый бонус (+2) на восприятие, торс – малый бонус (+2) на выносливость.
2) «**Внутренние пространства**» - можно прятать небольшие предметы в себе.
3) «**Отработка**» - раз в столкновение за 7* поглотить тело умирающего, чтобы восстановить бросок Нитей хитов.
4) «**Трюкач**» - можно провести до 3 простых действий (не атаки и не обычной ходьбы) с половиной стоимости в *.

> Ваши ресурсы. Осторожнее с их тратой или накоплением.

Хиты 28: 14 регулярных и 14 критических

Действия: 14: **Защита**: 9/8

Адреналин: □□□ Резонанс: да □ / нет □

Вдохновение: 4 применений Нити в час

Инвентарь: нитевый хлеб, нитевая сумка, путеводный мелок, 3 тира

<u>Легкий доспех</u> (доспешные хиты 30, барьер 5, вес 2)

<u>Короткий меч</u> (5*, д6+Скорость повреждений, вес 2); <u>Танто</u> (4*, д4+Навык повреждений, вес 1, короткое)

<u>Макаров</u> (6*, 3д6 повреждений, дальность 20+д12, обойма 8, перезарядка 5* вес 2), патроны 25

ВАЖНО! Можно атаковать в дальнем бою по статам Координация+Чутье без навыка и без кубиков эффекта.

> Ваши крутые способности. Применяйте их по желанию, но не забудьте расплатиться ресурсами.

<u>**Силы**</u>:

1) «**Штурм III**» - Нить, раз в ход за физическое действие и выгоду за адреналин получить +3 как бонус к атаке.
2) «**Распорка**» - Нить, нанести д6 дополнительных повреждений в атаке, либо в два раза больше, если вы повреждаете не Нитевый предмет.
3) «**Сечение**» - Нить, за 5# вы получаете кубик Харизмы бонусом к повреждению с ближайшей атаки.

Холлоу



Холлоу – дитя войны, из нищей семьи. Являясь снайпером империи-победителя, Холлоу очень хорошо знал свое дело: прицелился, затаил дыхание, нажал на курок. И однажды прицелились в него. После ранения Холлоу погрузился в темный омут расколовшегося сознания. Там-то к нему и обратился его внутренний демон, иннер. Вместе они стали чем-то большим.

Родина: Внешний Слой, Аномалия, где после Третьей мировой взошла Красная луна и царят религиозные секты, а мир разделен на зоны; **Дух**: Спящий

> Подсказка поведения, может быть использовано ДМом

Добродетель: Меценат **Грех**: Тирания **Тайна**: Вендетта

> Просто учтите. **Раса**: Дуал

Искра Жизни: Путевая (скрыта в кулоне)

Хар-ка	Стат	Шаги	Дайс
Физи-ческая	Тело	2+	д6
	Координация	4+	д10
	Скорость	2+	д6
Мента-льная	Интеллект	2+	д6
	Эрудиция	2+	д6
	Чутье	2+	д6
Харак-тер	Харизма	1+	д4
	Воля	1+	д4
	Нити	2+	д6

> Какие статы кидать и на что:

Основной навык: Дальний бой (Координация+Чутье) +4

Вторичные навыки: Концентрация (Скорость+Воля) +2, Атлетика (Тело+Эрудиция) +3

Малые навыки: Дипломатия (Интеллект+Харизма) +2 Технологические знания (Координация+Интеллект) + 4, Бытовые знания (Харизма+Интеллект) +1.

__Особенности__: 1) «**Фома неверующий**» - малый бонус (+2) на все проверки шока от мистических воздействий.

2) «**Тысяча ступеней III**» - делая проверку маневра, кинуть кубики дважды, и выбрать наилучший результат, при этом можно делать две таких проверки, сложив дистанцию прыжка. Упав с высоты, получите только половину повреждений.

3) «**Нитевая Грация**» - в столкновении можно применить столько Нитевых сил без траты Вдохновения, сколько + в Координации.

4) «**Танец битвы**» - раз в столкновение, получив кубик эффекта на атаку, отказаться от него и немедленно закончить комбу, чтобы восстановить бросок Харизмы #.

> Ваши ресурсы. Осторожнее с их тратой или накоплением.

Хиты 25: 13 регулярных и 12 критических

Действия: 12: **Защита**: 8/8

Адреналин: □□□ Резонанс: да □ / нет □

Вдохновение: 4 применений Нити в час

Инвентарь: нитевый хлеб, нитевая сумка, путеводный мелок, ангельская ноша (на 3 эссенции), кристаллический маркер, 3 бутылки колы, зажигалка, веревка, 5 тиров, 3 у.е

Драться в ближнем бою Тело+Эрудиция без кубиков эффекта

__Легкий доспех__ (доспешные хиты 30, барьер 5, вес 2); __Мачете__ (5*, д6+Координация повреждений, вес 3);

__Ручной арбалет__ (5*, 2д6+2 повреждений, дальность 5+д12, обойма 1, перезарядка 4* вес 1), болты 25

> Ваши крутые способности. Применяйте их по желанию, но не забудьте расплатиться ресурсами.

__Силы__: 1) «**Вне стен своих**» - съев яйцо ангела в начале дня, персонаж может призывать свою копию за 3*. Двойник имеет демоническую внешность и держится час. Питье горячей колы увеличивает время прибывания на д12 и дает возможность двойнику находиться в Астрале вне поля зрения обычных людей. На время действия двойника персонаж не может пользоваться никакой мистикой, а двойник не может пользоваться боевыми навыками.

2) «**Боевая адаптация**» - Нить, восстановить д12 доспешных хитов брони.

3) «**Биострата**» - Нить, заменить один их кубиков повреждения оружия, которое персонаж держит в 2х руках, на кубик Координации.

4) «**Разряд**» - классовая сила, за 4* и 3# провести дистанционную магическую атаку, на попадание д8+Интеллект повреждений и состояние Шок I.

Мистер Рок



Мистеры, являются стражами порядка на Тропах. Их позывные всегда связаны с рок-исполнителями – это традиция. Рок помнит лишь то, что он когда-то был примерным сыном обычной семьи архитекторов. По сути тот мальчик давно уже мертв, но живо его безумие. Это его научило взаимодействовать как с мертвыми, так и с живыми. Рок – безумие воплоти, дух чести и правосудия, но вместе с этим страха и хаоса. **Дух**: Утраченный.

> Подсказка поведения, может быть использовано ДМом

Добродетель: Учитель; **Грех**: На дне бутылки; **Тайна**: Неприязнь

> Просто учтите. **Раса**: Кадавр

Искра Жизни: Мудрости (скрыта в записной книжке)

> Какие статы кидать и на что:

Основной навык: Ближний бой (Тело+Эрудиция) +4

Вторичные навыки: Дипломатия (Харизма+Интеллект) +2, Энергии (Нити+Координация) +3

Малые навыки: Выдержка (Интеллект+Воля) +1

Зов (Харизма+Эрудиция) + 2, Спиритизм (Харизма+Чутье) +2

Иное: +1 на попытки Печати, Изгнания.

Хар-ка	Стат	Шаги	Дайс
Физи-ческая	Тело	2+	д6
	Координация	1+	д4
	Скорость	2+	д6
Мента-льная	Интеллект	1+	д4
	Эрудиция	2+	д6
	Чутье	2+	д6
Харак-тер	Харизма	4+	д10
	Воля	2+	д6
	Нити	2+	д6

> Это желательно помнить – пригодится: **<u>Особенности</u>**:

1) «**Познавший страдания**» - раз в ход можно перекинуть любую проверку шока или навыка его заменяющий.
2) «**Знак Древних**» - к персонажу относятся с почтением силы правопорядка и Семьи на Тропах. Раз в час персонаж восстанавливает Вдохновение (#) когда становится целью мистических сил (не Знаков).
3) «**Глаз Истины**» - Персонаж может видеть Астрал одновременно с реальным миром без каких-либо проверок.
4) «**Рука Правосудия**» - первая атака и попадание в Столкновении игнорирует любые прикрытия, Барьеры или статусы. Голыми руками персонаж может коснуться призрака в Астрале.

> Ваши ресурсы. Осторожнее с их тратой или накоплением.

Хиты: 22 - 11 регулярных и 11 критических

Действия: 10; **Защита**: 8/7

Адреналин: □□□ Резонанс: да □ / нет □

Вдохновение: 6 применений Нити в час

Инвентарь: Нитевый хлеб, нитевая сумка, путеводный мелок, фонарь, Нитевый проводник, веревка, длань призрака (2шт), 4 тира. <u>Кортик</u> (5*, д6+Тело повреждений, вес 3);

<u>Тяжелый доспех</u> (доспешные хиты 60, барьер 10, вес 4, средний штраф (-4) на маневры, тяжесть I)

<u>Малый щит</u> (доспешные хиты +15, Барьер +5, вес 1, малый штраф на маневры);

> Ваши крутые способности. Применяйте их по желанию, но не забудьте расплатиться ресурсами.

<u>Силы</u>: 1) «**Круговорот**» - Раз в бой, когда враг бросил кубики на повреждения, вы игнорируете один из этих кубиков, восстанавливая его значения хитов любому товарищу рядом с вами.

2) «**Грань Мудрости**» - как выгода от Адреналина (@) вы можете узнать что-то одно из: слабость врага, его наивысший или наименьший стат, хиты врага, не бояться врага в этот ход.

3) «**Ноосфера III**» - Нить, раз в час вы погружаете сознание в Ид. В таком состоянии вы ослеплены и если бежите, то сила не дает бонусов. За каждый ранг силы вы «подключаетесь» к сознанию человека. Цели объединяются в конгломерат, словно у вас прямой доступ к сети Интернет. За каждый ранг силы ДМ отвечает на вопрос да/нет.

5) «**Связь Знаков**» - Нить, за действие характера выбрать цель в пределах максимума Харизмы. Цель получает малый штраф (-2) на все атаки не по персонажу. Если все же атакует не его, то персонаж наносит цели Тело повреждений. То же самое, если цель выйдет за пределы действия силы.

7) «**Луч**» - Нить, за 4* магическая атака дальнего боя. На попадание д6+Нити урона. Все штрафы от прикрытий на градацию ниже. Можно атаковать в дальнем бою по статам Координация+Чутье без навыка и без кубиков эффекта

Приложение 1 – достижения для получения базового опыта

В «Интегри: Тропы» создана система ДОСТИЖЕНИЙ, выполняя которые игроки создают общий **«котел» очков опыта**, которые потом делятся между участвующими персонажами (округляется вниз). Каждое выполненное достижение добавляет в котёл опыта 10 пунктов. Достижения бывают командными (для всех) и классовыми (для представителей соответственного класса).

Просто следуйте описанию, создавая котёл опыта в конце каждой игровой встречи, а затем равноценно делите на всех, поощряя активность игроков.

Общекомандные достижения

1) **Поощрение отыгрыша**: игровые поступки сочетаются с выбранными расами, классами, и заявленными ролями персонажей;
2) **Исследование игровой вселенной**: если за игровой день участники смогли узнать хотя бы три новых истины об игровом мире;
3) **Открытие новых мест на карте**: если на карту было нанесено хотя бы одно новое место, координаты или межпространственная точка;
4) **Сложный бой или бой с боссом**: персонажи прошли сражение, в котором чуть не погибли, хотя бы три персонажа лежало без сознания;
5) **Задания**: более одного выполненного задания за игровую встречу;
6) **Долгожители**: +10 базового опыта за каждые 3 часа игры свыше 4х часов реального времени;
7) **Сыгранность команды**: игроки справились с заданием, боем или иным столкновением без потерь и траты более трети ресурсов;
8) **Успешность**: +10 опыта за каждого игрока, который смог достичь всех классовых достижений своего персонажа;
9) **Творчество**: +10 опыта за любое творчество игроков (рисунки, истории, разработки, отчёты, отзывы);
10) **Оппортунисты**: на игре были успешно выполнены все типы столкновений;
11) **«Вот это поворот!»**: игроки смогли по-настоящему удивить ДМа нестандартностью решения некой задачи на игре;
12) **Завершение** важного сюжетного этапа.

Классовые достижения для каждого персонажа свои:

Сэндмен	**Знаток**: в ходе игры персонаж узнал что-то новое о Тропе или Нитях.
	Колдун: трижды персонаж изменил заклинание за счет навыков.
	На износ: хотя бы раз потратить все свои способности, Вдохновение и силы.
Металл Доктор	**Семейство**: персонаж сыграл в социальном столкновении или проявил свои навыки Следа Проведения
	Ритуалист: был проведен ритуал, либо были проведены 3 быстрых ритуала
	Медик: трижды бытовое или академическое знание использовалось для лечения раненых и принесло результат.
Саша Уик	**Жизнь на грани:** персонаж трижды успешно искал следы
	Скрытник: трижды персонаж скрывался и его не нашли
	Борьба: персонаж сражался против врагов команды
Джек Тодд	**Полиморф**: трижды персонаж менял свое тело на максимум конечностей
	Убийца: персонаж добил трех противников в столкновении
	На острие: персонаж всегда рвался в битву
Холлоу	**Баланс:** персонаж защитил товарищей по команде или обычных людей при помощи своих способностей.
	Боевое колдовство: хотя бы раз потратить все свои способности, Вдохновение и силы.
	Кодекс: персонаж трижды использовал в комбо заклинания с доски тренировок.
Мастер Рок	**Баланс:** персонаж защитил товарищей по команде или обычных людей при помощи своих способностей.
	Закон: выполнено задание межмирового правительства.
	Борьба: персонаж сражался против паранормальных сил.

Помните, чтобы поднять классовый уровень, вам нужно трижды улучшить свои навыки. Навыки улучшаются, если в них наберется три «галочки» (опыт навыков). Галочки выдает ДМ после игровой встречи, если вы использовали навык с большой эффективностью. В зависимости от типа навыка (основной, вторичный, малый) для его усовершенствования нужно разное количество галочек.

Приложение 2

Памятка игрока

Общие положения

- **Чтобы сделать что-то:**

Стат 1 + стат 2 + навык

  - **Нет навыка? Кинь д12 (и надейся, что не выпадет 1).**
  - **Чаще всего в сумме нужно выкинуть 9 – это средняя «сложность».**

- Выкинешь на сложность выше – получишь КУБИК ЭФФЕКТА.
  - Выкинешь на кубах единицы – получи КУБИК ПРОВАЛА.
  - В любом случае кинь д12 и за каждую 3ку получи бонус или штраф.

Делаешь много заявок – становишься Действующим.

- Быть Действующим – круто!
- можно описывать из глаз персонажа, и это будет ПРАВДОЙ
- Можно описывать, но не добавлять ценности, монстров или важных НИП.

Сокращения

*** - пункт действия**

- Вдохновение (за эти пункты идет колдовство)

@ - адреналин, накапливается в страшные моменты, может вызвать Резонанс, исчезает 1 в час

® - Резонанс, спасет в самый страшный момент, см. далее

Стресс – нервы персонажа и дополнительные очки влияния ДМа. Копится, если провалена проверка на страх. Предел стресса: Воля+Интеллект.

Бой

Инициатива: Скорость+Чутье.

- ✓ **Перед 1м раундом все получают к12 адреналина.**
  - ✓ **Каждый новый ход адреналин поступает от значения класса.**
  - ✓ **Когда значение @ совпадает с Пределом, весь адреналин обнуляется, а персонаж получает ®**
  - ✓ **Чем больше ®, тем сложнее держать себя в руках.**

Общедоступные действия:

1) **Ходьба** (* за клетку/метр)
2) <u>Атака</u> (зависит от оружия)
3) <u>Защита</u> (6+шаги в Скорости или Интеллекте: большее от ближки, а меньшее от дальнего боя)
4) <u>Изготовка</u> (перенос хода)
5) <u>Действие характеристики</u> (4* физическое, 3* характер, 2* ум)
6) <u>Захват</u> (физ. действие, заканчивает атаку, Эрудиция+Коор против Уворота)
7) <u>Выйти из ближнего боя</u> (физ. действие)
8) <u>Интуитивное колдовство</u> (действие ума)
9) <u>Магическая атака</u> (действие характера)
10) <u>Удар со спины</u> (физ. действие, максимизирует 1 кубик повреждений, если тебя не видят)
11) <u>Перезарядка</u> (зависит от оружия)
12) <u>Применить навык</u> (зависит от навыка)

Шок тела: Тело+Интеллект
Шок духа: Воля+Чутье
Шок реакции: Координация+Эрудиция
Восприятие: Чутье+Нити

Ресурсы персонажа

Пункты действий (*)

1) В начале столкновения у вас треть от максимума (округлить вниз)
2) В начале хода восстановите до максимума
3) Защититься от атаки врага стоит 2*

Адреналин лучше записывать так

Класс	Сейчас	Предел (Тело+Харизма)

3 адреналина (@) дает 1 выгоду в ход, которая тратится на:

1) *****
2) **Смещение статов**
3) **Отчаянную попытку**

Само значение @ не уменьшается

Резонанс ® тратится на:

1) **+д12 ***
2) **+д12 #**
3) **–д12 повреждений**

Но важнее всего – на бонусы к действиям в зависимости от символов в характере.

Вдохновение восстанавливается:

1) После хорошего сна на бросок Нитей
2) Полностью после получения Резонанса за Добродетель
3) На д12 после получения опыта за Грех

Вдохновение в основном тратится на:

1) 3# на магические атаки (не силы)
2) д6# на мистические навыки
3) д12 на предельные усиления мистическими навыками

И на иное, описанное спец. правилами.

Детали правил могут меняться в соответствии с предпочтениями стиля игры ДМа и игроков. Многие правила могут быть заменены на облегченные варианты.

И самое главное: веселитесь!

Приложение 3 - краткая памятка по навыкам

Боевые навыки – техники

Ближний бой **(Тело + Эрудиция)**. Используйте для: атаки, блока, контратаки.

Дальний бой **(Координация + Чутье)**. Используйте для: стрельбы, метания, вычисления дальности стрельбы.

Рукопашный бой **(Скорость + Интеллект).** Используйте для: безоружных атак, захватов и маневров, боевых искусств.

Боевые навыки - выносливость

Крепкость **(Тело + Воля).** Используйте против: усталости, ядов, экстремальных температур.

Концентрация **(Скорость + Воля).** Используйте против: раздражителей колдовства, раздражителей действий, засады и удержание прицела.

Выдержка **(Интеллект + Воля).** Используйте против: страха, нервов, грехов.

Боевые навыки – манёвры

Уворот **(Скорость + Интеллект).** Используйте, чтобы: увернуться в ближнем бою, увернуться в дальнем бою, перекатиться в укрытие.

Атлетика **(Тело + Эрудиция).** Используйте, чтобы: прыгать и взбираться, толкать и тянуть, бороться на силу.

Акробатика **(Координация + Чутьё).** Использовать для: паркура, безопасного падения с высоты, равновесия.

Социальные навыки - разговорные

Дипломатия **(Харизма + Интеллект).** Используйте для: улучшения отношений, сделок, интриг.

Интервью **(Нити + Чутьё).** Используйте для: забалтывания, сбора информации, чувства лжи.

Запугивание **(Тело + Интеллект).** Используйте в: боевых ситуациях, социальных ситуациях, выбивании информации.

Социальные навыки – знания

Технологические **(Интеллект + Координация).** Используйте, чтобы: управлять техникой, знать о технологиях, исследовать технологии.

Академические **(Воля + Эрудиция).** Используйте, чтобы узнать: о чем-то магическом (Нитевом), о чем-то научном, понять, исследовать с научной точки зрения.

Бытовые **(Харизма + Чутьё).** Используйте, чтобы узнать о: чем-то жизненном, человеке по его поведению, о Тропе и монстрах.

Социальные навыки – ухищрения

Воровство **(Скорость + Эрудиция).** Используйте, чтобы: взламывать, обезвреживать ловушки, обирать карманы.

Проникновение **(Координация + Эрудиция).** Используйте, чтобы: скрываться от врагов, проникать а местность, скрытно следить.

Бандитизм **(Интеллект + Харизма).** Использовать, чтобы: говорить на блатном языке, устраивать засаду, совершать тайные сделки.

Мистические навыки – экстрасенсорика

Спиритизм **(Харизма + Чутье).** Используйте для: общения с духами и умершими, застрявшими в Астрале (стоимость # за проверку); погружать свое Искру в Астрал, оставляя тело в физическом мире (стоимость д6 # за проверку); усилить заклинание с доски тренировок, добавив ранг статуса, дополнительный кубик Нитей урона, в зависимости от выброшенной сл., начиная с 9 (стоимость д12#).

Зов **(Харизма + Эрудиция).** Используйте для: призыва потусторонних сущностей с целью беседы с ними (стоимость # за проверку); попытаться подчинить потустороннюю сущность (сложность = уровень сущности *3, стоимость д6 # за проверку); изменить точку появления эффекта заклинания с доски тренировок, например, призвать в определенной точке, обратить в луч, или наоборот заставить вращаться энергию на руках, а затем применить в любой момент (стоимость д12#).

Изгнать **(Воля + Интеллект).** Используйте для: изгнания иллюзий, чар, печатей (стоимость # за проверку); изгнания потусторонней сущности обратно в Астрал (стоимость д12 # за проверку); развеять или отменить мистический эффект (сложность = ур. эф-та или колдуна х3, стоимость д12 # за применение).

Мистические навыки – Нить

Энергия **(Нити + Координация).** Используйте для: управления окружающих температур, подавляя или усиливая их (стоимость # за применение); вложить д6 повреждений каким-то типом энергии за каждый уровень сложности, начиная с 9, в следующий удар или заклинание с доски тренировок (стоимость д6 # за проверку); призвать мощный энергетический заряд, который соответственно влияет на окружающую реальность в течение продолжительного времени, может нанести д12 + Нити повреждений, если будет использован через Нитевый проводник.

Печать (**Нити + Эрудиция).** Используйте для: ограждения себя или окружающих от мистического влияния (налагает штрафы на источник влияния, начиная с малого за каждый уровень успеха, начиная с 9, стоимость # за проверку); заставить мистический эффект сработать позже, при каких-то условиях (стоимость д6 # за проверку), вплоть буквального впечатывание эффекта или появление его за обозначенный триггер; запретить использовать мистику на определенную цель (сложность = уровень противника или места *3, стоимость д12 # за проверку).

Аура (**Воля + Чутье).** Используйте для: чутья ауры окружающих людей и предметов, чтобы получить подсказку об их сути (стоимость # за проверку); повлиять на свою ауру, изменить эффект заклинания с доски тренировок, «покрыв» себя его эффектом, и все клетки вокруг себя (стоимость д6 # за проверку); изменить ауру другого (стоимость д12 # за проверку).

Мистические навыки – Ид

Скан (**Нити + Интеллект).** Используйте для: чувства Искр вокруг (используя кризалис, особый предмет, или находясь в Ид, дистанция считается в километрах, стоимость # за проверку); ориентироваться на Тропе, в Астрале, Иде, или реальности (ДМ рисует карту местности дальше, чем может физически увидеть персонаж, стоимость д6 # за применение); изменить количество целей, на которые подействует заклинание с доски тренировок (можно выбирать определенный тип целей, и/или увеличивать/уменьшать количество целей +/- 1, на которое заклинание подействует – 1 опция за каждую сложность, начиная с 9; стоимость д12 # за проверку).

Хак (**Скорость + Воля).** Используйте для: сбора скрытой в Иде информации (стоимость # за применение); вторжения в сознание спящих бионтов через медитативное состояние, отделяясь Искрой от своего тела (стоимость д6 # за проверку); изменить форму заклинания с доски тренировок (радиус круга обратить в линию воздействия, или наоборот, превратив луч в сферу, преграду в проход, и т.п., стоимость д12 # за проверку).

Краска (**Эрудиция + Воля).** Используйте для: усиления влияния на бионтов, привлечения внимания или незаметности (стоимость # за проверку); изменить мысль спящего бионта, вторгнувшись к нему в создание (стоимость д6 # за применение); изменить размеры заклинания с доски тренировок (увеличить или уменьшить радиус/дальность/клетки воздействия, +1 клетка за каждую сложность, начиная с 9, стоимость д12 # за проверку).

В «Интегри: Тропы» каждый персонаж отличается друг от друга не только набором черт и способностей, но и различными навыками, которые вы выбираете в начале игры в зависимости от требования выбранного класса. Если ваш навык уже развит до 5, то вместо очередного повышения вы можете получить специализацию или направленность в этом навыке.

Мистические навыки нельзя применять даже в отчаянных попытках если у вас нет хотя бы 1 в этом навыке. Ведущий (самый первый) навык персонажа автоматически получает направленность и специализацию. Только ваше воображение может подсказать, как именно использовать навыки в течение игры.

Получая направленность в навыке, выберите одну из особенностей его применения: отныне раз в ход вы можете перекидывать один дайс с выпавшей единицей (1) на всех проверках, связанных с этой особенностью применения. Если речь о мистическом навыке, то вы можете использовать выбранную функцию изменения заклинаний.

Получая специализацию в навыке, выберите конкретную специализацию: вы получаете малый бонус (+2) на все проверки, связанные со специализацией, и можете изменить один из статов, при помощи которого делаете проверку навыка. ***Например,*** ближний бой требует броска Тело + Эрудиция; получив специализацию «кинжалы», можно заменить Тело на Скорость. **Помните, что в любом случае получившийся дуэт статов должен быть из разных характеристик**.

Специализации в рукопашном бое сильно связаны с системой боевых искусств, которые более подробно описаны в основной книге правил. Если вы не хотите изучать боевые искусства, то специализацией станет любой боевой маневр (атака, захват, подсечка и т.д.), не меняя стат.

Специализации мистических навыков – разработанные ВАМИ комбинации заклинаний с ячеек тренировок и мистических навыков, которые эти заклинания всячески преобразуют. Кубик неудачи на мистических навыках: вы тратите двойную стоимость #.

Игра в изменение заклинаний – это отдельная настоящая мини-игра. Каждое применение мистического навыка считается действием характера, т.е. требует 3*, причет плата в * и # идет до непосредственного применения заклинания с доски тренировок, даже если оно потом не попадет в цель или не будет иметь эффекта. Сократить стоимость поможет «изобретение» заклинания, которое записывается как специализация мистического навыка.

Что такое Тропы?

Тропы (или же TRAILS) – это мрачные, леденящие душу, истории о потусторонних мирах, в которые предстоит отправиться игрокам в лице своих альтер эго, тех, кто перемещается по реальностям, Странников. В иных играх-триллерах Вам предлагается оказаться в роли исследователей, детективов или даже экстрасенсов. На Тропах вы сами станете частью паранормальных явлений, сохранив самобытность и человечность ваших персонажей. Это не героическое фентези: каждая опасность может обернуться катастрофой, а каждая встреча с монстром – это испытание смекалки и воли.

Тропы – это игра про возможность заглянуть в отражения нашей Вселенной. Каждая новая Комната в игре – это взгляд Действующего Мастера (ДМа), Ведущего, через призму жизни в его фантазии. В этом странствии сами игроки нередко будут становиться «Действующими», имея возможность повлиять на окружающую игровую реальность своей фантазией. Настоящее приключение рождается, когда вы открываете новые пространства, погружаясь в стиль мистических приключений.

Мы постарались учесть как можно больше интересов, создавая эту игру, продумывая и прорабатывая каждое слово правил.

Обстановка

Представьте себе постоянно меняющийся антураж: фабричные трубы, пасмурное небо грязно-серого цвета, разбитые улочки с магазинами корпораций, которые по желанию Странников могут смениться на гильдии или паровые мануфактуры в соседстве с уличными газовыми фонарями. В такой обстановке легко теряются в тенях переулков люди, видавшие смерть, оказавшиеся в ее тени. На них постоянно ведется охота потусторонних сил, и за пару сотен тиров (межмировая валюта) они готовы выполнить работу охранников, разведчиков или даже убийц. Атмосфера должна создаваться мрачная и напряженная.

Персонажи Тропы: бегущие от множества опасностей и призраков, молодые, амбициозные юноши и девушки, которые только начали получать свои первые шрамы, делая робкие шаги по Тропе между миров. Здесь легко вспомнятся герои «Ночного Дозора», Ричард из «Ричард Длинные Руки», мироустройство “Planescape: Tourment”, общая стилистика «World of Darkness», разнообразные герои серии «Silent Hill», троица героев из «Мор: Утопия», Промежуток с его обитателями из «Тургора» или дом с духами из «Тук-тук-тук».

Откуда появились Странники?

Давным-давно, когда человечество даже не могло существовать, жили Первые Странники, Творцы. Это были существа иного уровня, живущие за гранью понимания материи и пространства. Это были существа Жизни и Смерти. Не боги, но и много больше. Однажды они столкнулись с непреодолимой силой в виде всепоглощающего Хаоса, который полностью уничтожил общество Первых. И тогда они бежали в иные пространства в поисках нового места для жизни. В материальных мирах они жить не смогли. Поэтому Первые зародили там жизнь, став её основой, а впоследствии – людьми, передав им способность переходить. Но Хаос не дремлет. Теперь Хаос добрался и до миров людей.

Общество Странников – это смесь канонов, тайное общество между мирами. Огромная роль кастовой системы, остаточные понятия о чести, в ряде случаев - мистицизм, сектантство, нигилизм, а также порождаемые расслоением общества революционные настроения. Если речь идёт о Параллелях – небольших пространствах между миров, где умещаются города-государства хумов, местных жителей, касты рабочих, которой запрещены переходы между миров.

Характерные элементы Тропы

Существует определенное количество различных миров, история которых лишь частично может напоминать наш мир. Эти пространства находятся на стыке друг друга, где ткань реальности может искажаться, наслаиваться, вызывая своеобразную Волну. Пронзая Волну силой своего духа, Странники осуществляют свои переходы.

Стилистика миров, особенности местных жителей, их посвященность в суть мироустройства, техническая продвинутость – все это зависит от того или иного Слоя (так тут называются миры, ведь параллельными или альтернативными их сложно назвать). В основном, Слои делятся на Внутренние (преимущественно в фентезийном стиле), и на Внешние (альтернативная история Земли).

Существует принцип «адаптивности материи», гласящий, что существует лишь то, что заложено в сознание людей. Если в мире «нет магии», то при переходе из иного мира магический источник обратится в клубок проводов. Если в мире нет огнестрельного оружия, то дробовик обратится в соединение металлических пирамидок. То же самое с одеждой: переходя из мира в мир, ваша одежда подстраивается под стиль этого Слоя.

Эти ребята были не хуже и не лучше всех остальных. Они не отличались ничем особенным и были такими же, как мы все. Конечно кто-то из них прибыл с краев апокалиптической пустоши, а кто-то своими глазами видел эльфов и дворфов. Но никто из них не хотел умирать. К сожалению не всегда происходит все так, как мы этого хотим. Самым первым был Рок: он уже и не помнил кем именно был прежде, когда Семейство пришло за ним, сделав стражем Тропы. Если бы не его особое чутье мира духов, он не смог бы услышать крик Саши, который чудом спас Сэнда. Року понадобился умелый проводник между миров и бравый воин: как удачно, что Джек и Док как раз застряли у Комнаты Рока на Тропе. Общими усилиями, они загнали жуткого духа в угол там, где он не мог отступить в Астрал, а демонические силы Холлоу, старого друга Джек, смогли дать друзьям сразить противника, открыв доселе невиданные просторы коридоров Тропы.

Эта история – лишь краткая версия того кем могут быть ваши герои в этой удивительной настольной игре. Хватайте себе одного из них, и готовьтесь узнать страшные тайны миров и Тропы между ними!